

Le mystère de Noël

Dernière minute

Énigme

À partir de 4 joueurs/joueuses
1 organisateur·rice
1 heure

Manuel d'organisation

**Un jeu créé par Arthur Lefebvre
et claiRe**



Téléchargé sur La Vie en Jeux (<https://www.lavieenjeux.fr/>)

Suivi de version :

Version :	Date :	Description :
1.0	04/04/2020	Création initiale du document

Principe du jeu

Ce jeu est une énigme, destinée à être résolue le jour de Noël par vos invité·es. Tout le monde ne veut pas jouer ? Aucun problème : elle est conçue pour permettre une implication différente de tou·tes les participant·es, car il s'agit d'un jeu coopératif.

Une lettre est arrivée au secrétariat du Père Noël juste après sa fermeture ! Cet enfant aimerait plus que tout que l'on retrouve... la clé de la boîte qu'il a eu l'année dernière à Noël ! Les Gwirks, chargés de la conception des cadeaux du Père Noël, sont un peu débordés par les préparatifs et appellent donc les joueurs et joueuses à la rescousse ! Pour retrouver cette clé, les joueurs et joueuses vont devoir résoudre de nombreuses énigmes.

Ce jeu correspond au Mystère de Noël que nous avons proposé en 2019. D'autres sont disponibles sur <https://www.lavieenjeux.fr/>.

Présentation du jeu

Parmi les cadeaux de Noël, les joueurs et joueuses vont trouver une lettre des Gwirks, leur joignant celle de Teddy, un enfant qui a envoyé à la dernière minute une très longue liste de cadeaux ainsi que sa boîte, offerte l'année dernière par le Père Noël, qu'il n'arrive plus à ouvrir. Les Gwirks demandent aux participant·es d'accéder à cette demande et d'ouvrir cette fameuse boîte ! Pour cela, ils et elles vont résoudre une première énigme, qui les amènera à de nombreux cadenas, accrochés à rien, mais qu'il faudra ouvrir pour reconstituer l'énigme finale, menant à la clé du cadenas de la boîte de Teddy !

D'abord des idées !

N'hésitez pas à vous servir de ce Mystère de Noël comme d'une banque d'idées pour construire votre propre énigme d'ouverture de cadenas. En effet, les différentes idées d'énigmes liées à l'ouverture des cadenas sont indépendantes et peuvent être utilisées ou adaptées à différents contextes. L'ouverture des cadenas peut également, en soi, constituer un petit jeu.

Préparation

Détermination du moment et du lieu

Ce jeu a été conçu comme un jeu d'apéro... de Noël : il s'y prête bien car ceux et celles qui ne veulent pas particulièrement s'impliquer pourront toujours manger pendant le jeu !

Pour le lieu, choisissez de préférence une pièce avec une table autour de laquelle organiser les recherches, et quelques cachettes réparties autour.

Préparation du jeu

La préparation du jeu demande de bien connaître le lieu où vous allez l'organiser, et notamment à quels endroits vous pourrez cacher des choses, pour éventuellement adapter les cachettes proposées ici.

Il vous faut également une boîte fermant à clé et sa clé ainsi que 10 cadenas (chacun associé à une énigme dans le jeu) : 4 cadenas à 4 chiffres, 4 cadenas à 3 chiffres, 1 cadenas à 5 chiffres de 5 couleurs différentes et 1 cadenas à 5 lettres. Si vous ne disposez pas de tels cadenas, vous pouvez en utiliser d'autres à condition de modifier les énigmes associées ou réduire le nombre total de cadenas et donc d'énigmes.

Les messages des Gwirks et de Teddy, imprimés et découpés, avec celui de Teddy mis dans une enveloppe

Le message des Gwirks est là pour permettre aux joueurs et joueuses de comprendre l'histoire.

La lettre de Teddy au Père Noël constitue la première énigme du jeu : en effet, il y a quelque chose de caché à tous les endroits qu'il liste comme étant des choses qu'il aimerait avoir (four, scanner, livre d'Agatha Christie, feuilles de couleur, CD d'AC/DC, sapin de Noël, peluche poussin, livre *Le meilleur des mondes*, ordinateur, vélo). Si vous avez les mêmes choses sur le lieu de votre jeu, c'est très simple : il vous suffit d'imprimer la lettre de Teddy et de la découper (elle comporte trois pages). Sinon, vous pouvez barrer les endroits que vous n'avez pas (en essayant de respecter le style) puis imprimer et découper la lettre, ou écrire votre propre lettre, avec votre propre liste de cadeaux et vos propres cachettes.

Ensuite, placez le message de Teddy dans une enveloppe à destination du Père Noël.

Vous devriez ainsi avoir le message des Gwirks et une lettre de Teddy, à remettre aux participant·es en début de jeu.



Le pense-bête de Teddy, imprimé et découpé

Le pense-bête de Teddy correspond à l'énigme finale, qui permet de trouver la clé de sa boîte, et donc de répondre à sa lettre au Père Noël ! La version proposée fait référence à un congélateur (ou freezer). Là encore, soit vous disposez de cette cachette et vous pouvez imprimer cette énigme, soit il vous faut en créer une autre, correspondant à votre cachette ! Vous pouvez vous inspirer du style de Teddy : plein de couleurs, fautes d'orthographe, mal écrit, mal dessiné, pour compléxifier une énigme finalement assez simple.

Ensuite, découpez le pense-bête de Teddy en dix à douze bandelettes. Veillez à ce que la plus grande partie de ces bandelettes soit nécessaire pour pouvoir résoudre l'énigme.

Le boîte de Teddy et sa clé

Vous pouvez décorer cette boîte comme nous l'avons fait, ou non. Par contre, il est conseillé de mettre quelque chose à l'intérieur, pour que les joueurs et joueuses soient vraiment satisfait-es en l'ouvrant (par exemple des chocolats avec un mot de Teddy invitant tout le monde à se servir).

La clé de la boîte doit être cachée avant le début du jeu dans le congélateur (ou freezer) si vous avez conservé l'énigme proposée, ou dans la cachette que vous avez choisie d'indiquer dans le pense-bête de Teddy.

Les cadenas : présentation générale

Chaque cadenas comporte une énigme inscrite directement sur lui, qui permet de comprendre le code nécessaire pour l'ouvrir. Autour de l'anse du cadenas, une ou plusieurs des bandelettes du pense-bête de Teddy est enroulée et scotchée, de manière à ce que pour la retirer facilement, il faille ouvrir le cadenas (voir photos ci-dessous). Ensuite, les cadenas sont cachés dans les cachettes indiquées dans la lettre de Teddy au Père Noël (un ou plusieurs cadenas par lieu, si vous en avez moins de dix). La liste des

cachettes indiquées dans la lettre de Teddy, si vous l'utilisez telle quelle, est four, scanner, livre d'Agatha Christie, feuilles de couleur, CD d'ACDC, sapin de Noël, peluche poussin, livre *Le meilleur des mondes*, ordinateur et vélo.

Chaque cadenas comporte une énigme. Nous vous en proposons ici dix, que vous pouvez bien sûr adapter aux cadenas dont vous disposez, et à leur nombre.

Le cadenas 1 : 5 chiffres de 5 couleurs différentes



Cadenas avec scotché dessus un triangle rouge (derrière), un hexagone vert (derrière), un losange bleu clair, un cercle jaune et un octogone bleu (derrière)

Pour résoudre cette énigme, il faut compter le nombre de côtés de chaque forme et regarder sa couleur : le triangle rouge a trois côtés, le chiffre rouge est donc 3. Le code est donc 36415.

Il est possible que les participant-es comptent à la place les angles, et trouvent donc 36405. Si vous trouvez cette solution plus logique, vous pouvez l'utiliser à la place. Dans tous les cas, si les joueurs et joueuses pensent à l'une des deux possibilités, mais pas à la bonne, et restent bloqué-es à cause de cela, vous pourrez les aider en leur disant d'interpréter différemment le cercle.

Le cadenas 2 : 5 lettres



Cadenas avec scotché dessus L I E O S (50317 à l'envers), en face des lettres à trouver

Pour résoudre cette énigme, il faut chercher les lettres qui, une fois affichées, peuvent être lues comme l'indice. Le code est donc LIEOS. Inversé, cela donne SOEIT, ce

qui ressemble beaucoup à 50317.

Si vous utilisez l'énigme ainsi, vérifiez bien que votre cadenas permet d'écrire LIEOS, sinon choisissez d'autres chiffres et lettres.

Le cadenas 3 : 3 chiffres



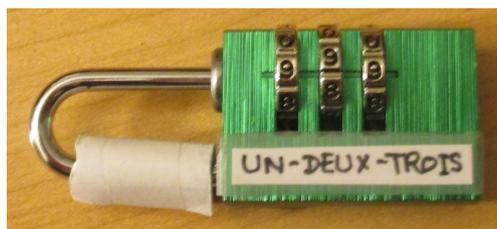
*Un cadenas avec scotché dessus, sur le côté, à gauche « 2/1 » et à droite « 6/5 »
puis « 7/6 »*

Pour résoudre cette énigme, il faut considérer que les chiffres visibles sur la tranche du cadenas forment des suites avec ceux des indices. On obtient ainsi deux suites : celle du dessus est « 2, 3, 4, 5, 6, 7 » et celle du dessous « 1, 2, 3, 4, 5, 6 ». Il faut donc indiquer sur la tranche du cadenas 3/2, 4/3 et 5/4, ce qui correspond au code 012 sur ce cadenas (puisque le code « réel » 3 est indiqué sur un autre côté).

Une autre possibilité pour résoudre cette énigme est de ne considérer qu'une seule grande suite de deux chiffres : « 21, 32, 43, 54, 65, 76 ». On aboutit alors à la même solution.

Cette énigme fonctionne car sur le cadenas choisi, deux chiffres sont à chaque fois visibles sur la tranche, lorsqu'un chiffre est sélectionné. Là, ils sont l'un sur l'autre, il existe d'autres cadenas sur lesquels ils sont à côté l'un de l'autre : l'énigme peut être adaptée en changeant la façon dont sont scotchées les indications.

Le cadenas 4 : 3 chiffres



Cadenas avec scotché dessus « UN-DEUX-TROIS »

Pour résoudre cette énigme, il faut compter les lettres de chaque chiffre. Le code est donc 235 (et non 123 si on utilise les chiffres tels quels).

Écrivez bien les chiffres en lettres pour cette énigme, afin de ne pas trop la complexifier. En effet, le fait que les chiffres soient écrits en lettres met souvent les joueurs et joueuses sur la bonne voie, en mettant en avant que ce ne sont pas les chiffres en tant que tels qui sont importants.

Le cadenas 5 : 3 chiffres



Cadenas avec scotché dessus « cueillir des cerises... »

Pour résoudre cette énigme, il faut compléter la comptine, ce qui donne « 456, cueillir des cerises ». Le code est donc 456.

Cette énigme est généralement très facile pour les participant·es, à condition qu'ils/elles connaissent la comptine ! Il est peu probable que personne ne la connaisse dans votre groupe, sauf si la plupart des personnes qui le composent ont passé leur enfance ailleurs qu'en France. Dans ce cas là, il peut être judicieux de changer l'énigme.

Le cadenas 6 : 3 chiffres



Cadenas avec scotché dessus « DIX »

Pour résoudre cette énigme, il faut « convertir » le nombre DIX, écrit en chiffre romains, en chiffres arabes, soit 509 (D = cinq cents, I = un, X = dix, et IX = neuf).

Cette énigme nécessite qu'au moins une personne connaisse un peu les chiffres romains et chercher à faire la « conversion ». Ensuite, il est conseillé de laisser chercher, éventuellement sur internet, les nombres manquants (assez peu de personnes savent/se rappellent que D correspond à cinq cents – il est cependant possible de le trouver par élimination, si on sait que IX = neuf et donc qu'il manque une indication liée aux

centaines).

Le cadenas 7 : 4 chiffres



Cadenas avec scotché dessus « devenir/princesse/décision/cassette »

Pour résoudre cette énigme, il faut chercher quel chiffre est caché « phonétiquement » dans chacun des mots. Le code est donc 2167, car « DEUXvenir/prUNcesse/déSIXsion/caSEPT ».

Le cadenas 8 : 4 chiffres



Cadenas avec scotché dessus « Il y a... » puis « x fois le chiffre 1 / x fois le chiffre 2 / x fois le chiffre 3 / x fois le chiffre 4 » avec chaque élément écrit en face d'un chiffre du code, et « ...<...>...>... »

Pour résoudre cette énigme, il faut chercher à compléter les morceaux de phrases avec les chiffres du code, tout en faisant qu'elles soient toutes vraies, ainsi que l'inégalité en dessous, si on reprend tous les chiffres du code. Le code est donc 2321.

En effet, avec 2321 comme code, cela donne « Il y a **2** fois le chiffre **1**, **3** fois le chiffre **2**, **2** fois le chiffre **3** et **1** fois le chiffre **4** » : en comptant les chiffres de l'énigme

ainsi que ceux du code du cadenas, toutes les phrases sont vraies. L'inégalité en dessous est également juste, si on la complète avec tous les chiffres du code ($2 < 3 > 2 > 1$).

Cette énigme n'est pas très facile, car après l'avoir compris, la résolution n'est pas évidente non plus. L'inégalité à la fin aide fortement (et est indispensable étant donné que sinon il y aurait une seconde solution et qu'il serait impossible de déterminer laquelle correspond au code du cadenas).

Le cadenas 9 : 4 chiffres



Cadenas avec scotché dessus un indice mélangeant les informations « supérieurs à 1 » et « impairs » de manière difficilement compréhensible

Pour résoudre cette énigme, il faut indiquer dans l'ordre croissant tous les chiffres impairs supérieurs à 1. Le code est donc 3579.

L'énigme est plus ou moins compliquée selon la façon dont les deux informations (« supérieurs à 1 » et « impairs ») sont imbriquées et masquées. La façon de le faire montrée ici est particulièrement compliquée, n'hésitez pas à la simplifier.

Le cadenas 10 : 4 chiffres



Cadenas avec scotché dessus « Quand tu descendras du ciel avec tes jouets par milliers... »

Pour résoudre cette énigme, il faut indiquer « quand » le Père Noël descend du ciel. Le code est donc 2512. Si, chez vous, c'est le 24 décembre et non le 25, changez le code en 2412.

Souvent, les joueurs et joueuses essaient d'écrire « Noël » avec les chiffres. Dans ce cas là, vous pouvez les aider en leur demandant « quand » a lieu Noël.

Une loupe

Surtout si comme nous vous avez été obligé-e d'écrire tout petit pour que les énigmes tiennent sur les cadenas, prévoyez une loupe pour faciliter la tâche des participant·es pendant le jeu.

Du scotch et des ciseaux

Prévoyez ces éléments pour les joueurs/joueuses à la fin du jeu, pour leur permettre de reconstituer le pense-bête.

Du brouillon et des stylos

Placez quelques feuilles et stylos sur la table de jeu : cela pourra être très utile aux joueurs et joueuses.

Déroulement du jeu

Explications

Pour commencer le jeu, il vous suffit de donner à vos invité·es le message des

Gwirks et la lettre de Teddy. Ensuite, les énigmes devraient s'enchaîner jusqu'à la découverte de la clé de la boîte de Teddy, et l'ouverture finale de la boîte !

Aide

Tout au long du jeu, n'hésitez pas à donner des indices aux joueurs et joueuses : le but du jeu est qu'ils et elles réussissent leur mission !

Explication des énigmes

La découverte des éléments du jeu : la lettre de Teddy

Pour trouver les différents cadenas, les joueurs et joueuses doivent chercher dans tous les endroits listés par Teddy dans sa lettre au Père Noël. La liste correspondant à des choses qui se trouvent sur place, ainsi que l'absence d'autres éléments de jeu, devrait mettre les participant·es sur la voie.

Les cadenas

Une fois les cadenas trouvés, les joueurs/joueuses doivent les ouvrir en utilisant les indications présentes dessus. Toutes les énigmes sont expliquées plus haut (ou correspondent à celles que vous avez ajoutées/modifiées).

Fin : L'ouverture de la boîte

Une fois le dernier cadenas ouvert, reste à récupérer toutes les parties du pense-bête de Teddy pour le reconstituer. Pour cela, les ciseaux peuvent servir à défaire le scotch, et le scotch à coller les différentes parties ensemble. Il faut alors comprendre le pense-bête pour trouver où se cache la clé (ici, dans le congélateur), la récupérer, et ouvrir la boîte de Teddy ! Et c'est déjà la fin du jeu !